[illegible] ग्रन्थमाला का प्रथम पुष्प

क्रीडा-पञ्चविंशतिः

(संस्कृत में २५ खेल)

लेखक :

आचार्य रामदयालु एम० ए०

(आर्य संस्कृत प्रसार के लिये समर्पित)

प्र० संस्करण १०००]   [मू० १ रु०

हँसो

और

खिलखिलाकर हँसो

एक ही बैठक में २०० बार हंसा देने वाली

पुस्तक

"चुटकुला-शतकम्"

पढ़िए—

और जीवन भर हंसते रहिये ।

हिन्दी, संस्कृत दो भाषाओं में

पूर्व निवेदन

पाठक महानुभाव ! मेरी सदा ही इच्छा रहती है कि आधुनिक युग में कोमलमति छात्रों को बहुत ही सरल प्रकार से संस्कृत भाषा का ज्ञान कराऊँ। संस्कृत भाषा का प्रचार प्रसार करना मेरा एवं मेरे अन्य अनेक साथियो तथा संस्थाओं का लक्ष्य है। मैं यह भी सोचता हूं कि हम संस्कृत शिक्षा का कार्य वहां से आरम्भ करें जहां से बच्चो में रुचि और स्वभाव का आरम्भ होता है।

आरम्भ से बच्चों में खेलने, कहानी, चुटकुले सुनने आदि का चाव होता है। इसी विचार को लेकर मैं अपने प्यारे होनहार बच्चों को यह खेल की लघु पुस्तक समर्पित कर रहा हूं, उन्हीं की सद्भावना और भगवान् की कृपा को लेकर मैं संस्कृत भाषा के प्रचार प्रसार में लगा हूं। अन्य कई प्रकारों से भी मैं संस्कृत को उनके समक्ष रखना चाहता हूं।

मेरी तो वर्षों से यह इच्छा है कि स्कूल, कालिजों के नवीनतम उपयोगी विषय संस्कृत भाषा के माध्यम से

पढ़ाये जाने चाहियें, जिससे संस्कृत भाषा का भी प्रसार हो और छात्रों को उनके जीवन के विषय पढ़ने को मिल सकें। भगवान् ऐसा दिन दिखाये कि संस्कृत विद्वान् तथा सरकार इस 'एक पंथ दो काज' वाले प्रकार को समझें और चरितार्थ करें।

मैं "संस्कृत सेवा संस्थान, दिल्ली" के अध्यक्ष श्री शिवनारायण शास्त्री व पं० प्रेमचन्द शर्मा वैद्य इन दो महानुभावों का विशेष आभारी हूं जिन्होंने समय-समय पर सत्परामर्श और प्रेरणा देकर मुझे उत्साहित किया है।

संस्कृत भाषा के इस प्रचार प्रसार में आप भी अपना सक्रिय सहयोग प्रदान करें, यही आप सबसे प्रार्थना है।

सेवक :—

आचार्य रामदयालु

बाल दिवस : १४-११-७६

संस्कृत प्रचार प्रसार में कार्यरत

संस्कृत सेवा संस्थानम्, दिल्ली का

संक्षिप्त परिचय

१. **संस्कृत सेवा कार्य**—संस्थान की स्थापना से पूर्व ही इसके कार्यकर्ता विभिन्न संस्कृत की कक्षाएँ चलाते रहे हैं, संस्कृत सम्बन्धी साहित्य, विज्ञापन आदि वितरित करते रहे हैं। हिन्दुस्तान, नवभारत टाइम्स, आर्य गजट, सार्वदेशिक, संस्कृतप्रचारकम् आदि पत्र-पत्रिकाओं में लेख भेजे गए।

२. **स्थापना**—इन सब और अन्य इसी प्रकार के विभिन्न संस्कृत सेवा सम्बन्धी कार्यों को स्थायी रूप देने के लिए वि० सं० २०३३ चैत्र शुक्ला प्रतिपदा तदनुसार ३१ मार्च, सन् १९७६ को "संस्कृत सेवा संस्थानम् दिल्ली" की स्थापना निम्नलिखित एक अस्थायी कार्यालय में हुई। यह स्थान हमें श्री रामचन्द्र मिस्त्री ने काम चलाने के लिए निःशुल्क दे रखा है।

३. **चुनाव**—४ अप्रैल, १९७६ को विभिन्न विद्वानों और संस्कृत प्रेमियों की एक साधारण सभा हुई जिसमें विधिवत् संस्थान के पदाधिकारियों का चुनाव सर्वसम्मति

से हुआ। यह चुनाव आर्यसमाज मन्दिर, बाजार सीता-

राम में सम्पन्न हुआ।

४. **पंजीकरण**—संस्थान को और भी अधिक स्थायित्व प्रदान करने के लिए इसके पंजीकरण का प्रयत्न चल रहा है। आशा है वह भी शीघ्र ही हो जायेगा।

५. **वाचनालय और संस्कृत शिक्षण योजना** - दिल्ली के विभिन्न स्थानों पर संस्कृत वाचनालय और संस्कृत कक्षाएँ चलाने के लिए हम प्रयत्नशील हैं। संस्थान और कई संस्थाओं के संयुक्त प्रयास से कक्षाएँ चल भी रही हैं।

६. अन्य कार्य -- संस्कृत सम्बन्धी प्रतियोगिताएँ, संस्कृत की उन्नति के प्रयास, विशेष विद्वानों का सत्कार, संस्कृत छात्रों को प्रोत्साहन पुरस्कार-छात्रवृत्ति, संस्कृत शिक्षण की कठिनाइयों के समाधान में सहयोग देना एवं इसी प्रकार के अन्य संस्कृत सम्बन्धी ठोस कार्य करने के लिए संस्थान कृत संकल्प है।

७. विशेष कार्य—अभी पिछले दिनों २६-६-७६, रविवार को आर्यसमाज दीवान हाल में हुई गोष्ठी में

"दिल्ली के विद्यालयों में संस्कृत की स्थिति को जानने के

लिए एक सर्वेक्षण" का कार्य हाथ में लिया गया है।

८. सार्वदेशिक सभा को ज्ञापन—सार्वदेशिक सभा की ओर से २०-३-७६ को बुलाई गई विद्वद् गोष्ठी में संस्थान की ओर से ज्ञापन दिया गया कि आगामी १०० वर्षों के लिए आर्यसमाज का कार्यक्रम बनाते समय संस्कृत भाषा के सम्यक् पठन पाठन को भी सम्मिलित किया जाय।

आशा है सभी संस्कृतज्ञ और संस्कृत प्रेमी संस्थान को इन कार्यों में अपना आशीर्वाद और सक्रिय सहयोग प्रदान करेंगे।

शिव नारायण शास्त्री
अध्यक्ष
संस्कृत सेवा संस्थानम्,
कार्यालय : गृ० सं० ३२३०, लाल दरवाजा,
बाजार सीताराम, दिल्ली-६

क्रीडा संख्या १ (रूपकबड्डी)

कक्षा के छात्र कबड्डी खेल के समान दो भागों में आमने सामने खड़े हो जायें। नायक के संकेत पर किसी ओर से एक छात्र दूसरी ओर के छात्रों के पाले में जाते ही 'कबड्डी' शब्द के स्थान पर "देवः, देवौ, देवाः" इन्हीं रूपों को श्वांस रहते बोलता जाय और साथ ही किसी को छूने का यत्न भी करता रहे।

इसमें जिस रूप को आरम्भ करे उसी के तीनों वचन बराबर बोलता रहे। साथ ही यह भी ध्यान रहे कि जिस विभक्ति के रूप बोलने आरम्भ कर दिये उन्हीं को बोले, अन्य किसी विभक्ति के नहीं। सब छात्र अपनी इच्छा से भिन्न भिन्न विभक्ति और उसमें किसी सरल शब्द के रूप पहले ही सोच रखें। शब्द रूपों के स्थान पर "पठति, पठतः, पठन्ति" इत्यादि किसी धातु के रूप भी किसी एक पुरुष में बोले जा सकते हैं। खेल को पहले भली-भांति समझा दें।

क्रीडा संख्या २ (करवस्त्र)

आधे-आधे छात्र एक दूसरे के सम्मुख पंक्तिबद्ध खड़े हो जायें। दोनों पंक्तियों के छात्र संस्कृत में संख्या बोलें। जिसकी जो भी संख्या पड़े वही अन्त तक संस्कृत में उसकी संख्या मानी जाय। छात्र अपनी संख्या को संस्कृत में स्मरण रखे और नायक द्वारा संख्या बोले जाने की प्रतीक्षा करे।

इसी प्रकार दोनों ओर के छात्र समझ लें। दोनों ओर के पंक्तिबद्ध छात्रों से कुछ अन्तर रखकर ठीक बीच में एक चक्र के भीतर करवस्त्र (रूमाल) रख दें। नायक संस्कृत में कोई संख्या बोले। तभी दोनों ओर से अपनी-२ संख्या सुनकर दो छात्र करवस्त्र को उठाने दौड़ पड़ें। जो भी छात्र दूसरे को वञ्चना देकर करवस्त्र को लेकर अपनी पंक्ति में पहुंच जायेगा और वहां तक छुआ भी न जा सकेगा, वह अंक बना लेगा। अधिक अंक पाने वाली पंक्ति जीतेगी। संख्या के स्थान पर 'भवति' आदि के किसी एक लकार में रूप भी दिये जा सकते हैं।

क्रीडा संख्या ३ (संख्या वर्ग)

एक मण्डलाकार बड़ी रेखा खींच दी जाय, जिसमें ११, १७ या २१ छात्र एक साथ भीतर ही भीतर दौड़ सकें। निर्धारित संख्या में छात्र उसके भीतर चले जायें। अधिक छात्र हों तो यह कई बार में भीतर जायें। पहले के खेल चुकने पर दूसरे आ जायें।

छात्र विषम संख्या में भीतर खड़े हैं। उन्हें पहले संख्या संस्कृत में स्मरण होनी चाहिए। इस खेल में प्रायः १० संख्या तक ही काम पड़ता है। मण्डल के अन्दर ही नायक के संकेतानुसार सबको दौड़ना है।

अब नायक सीटी बजाकर उन सबको एक दिशा में दौड़ने का संकेत करे। उनके दौड़ते रहने पर नायक संस्कृत में १० तक में से कोई एक संख्या बोले। दौड़ने वाले छात्र तत्काल नायक के द्वारा बोली गई संख्यानुसार उतने-उतने छात्र एक साथ मिलकर खड़े हो जायें। नायक ने 'पंच' बोला तो पाँच-पाँच छात्र एक साथ खड़े हों। कोई छात्र बच जाए तो उसे मंडल के बाहर कर दिया जाय। इस प्रकार छात्र प्रत्येक बार कम होते जायेंगे। दौड़ते समय नायक 'परिवर्तनम्' बोले तो छात्र विपरीत दिशा में दौड़ें।

क्रीडा संख्या ४ (आरोहण १)

कुछ अन्तर रखकर दो लम्बी रेखाएं खींचें। नायक की ओर वाली पहली रेखा पर सब छात्र पंक्तिबद्ध खड़े हो जायें। उन सबके सामने कुछ अन्तर पर एक छात्र खड़ा रहे। वह सामने खड़े छात्रों को अपने अंगों को छूता हुआ उत्तर दे। सामने खड़े छात्र पहली बार पूछें तो वह अपने दोनों हाथों से अपने टखनों के पास पैरों को छुए। दूसरी बार पूछने पर पिंडली के पास पैरों को हाथ लगाए, तीसरी बार घुटनों पर, चौथी बार कटि, पांचवीं बार पेट के बगल में, छठी बार वक्षपर, सातवीं बार कन्धे पर, आठवीं बार नाक पर, नवम बार सिर पर। इतना कहते ही सामने खड़े छात्र मुड़कर भागें और दूसरी रेखा पर जा खड़े हों। वह अंगों को छूने वाला छात्र अपने सिर पर हाथ लगाते ही सामने खड़े किसी एक छात्र को भागकर छुए। दूसरी रेखा से पहले ही जो छात्र छुआ जायेगा, वही इसके बाद अपने अंगों को नीचे से ऊपर की ओर छूता हुआ, आरोहण करेगा। पहले की भांति सामने खड़े छात्र उससे भी वैसे ही पूछेंगे जैसे पहले से पूछा था। सामने खड़े सब छात्रों और इस आरोहक छात्र का वार्तालाप निम्नलिखित प्रकार से होगा—

सब छात्र		आरोहक छात्र				
संख्या-	संख्या	एकः, एकः	(बोलता हुआ	दोनों हाथों	से टखने छूए)	
,,	,,	द्वौ, द्वौ	,,	,,	पिंडलियाँ	,,)
,,	,,	त्रयः, त्रयः	,,	,,	घुटने	,,)
,,	,,	चत्वारः, चत्वारः	,,		कटि को	,,)
,,	,,	पंच, पंच	,,	,,	पेट को	,,)
,,	,,	षट्, षट्	,,	,,	वक्ष को	,,)
,,	,,	सप्त, सप्त	,,	,,	कंधों को	,,)
,,	,,	अष्ट, अष्ट	,,	,,	नाक को	,,)
,,	,,	नव, दश	,,	,,	सिर को	,,)

कियन्नीरम्	एतावत्	(टखना	रूपम्	रूपम्	भवति भवति
,,	,,	(पिंडली)	,,	,,	भवतः भवतः
,,	,,	(घुटने)	,,	,,	भवन्ति भवन्ति
,,	,,	(कटि)	,,	,,	भवसि भवसि
,,	,,	(उदर)	,,	,,	भवथः भवथः
,,	,,	(वक्ष)	,,	,,	भवथ भवथ
,,	,,	(स्कन्ध)	,,	,,	भवामि भवामि
,,	,,	(नासा)	,,	,,	भवावः भवावः
,,	,,	(सिर)	,,	,,	भवामः भवामः

क्रीडा सं० ५ (आरोहण २)

सब छात्र	आरोहक छात्र	सब छात्र		आरोहक छात्र
तव किं नाम ?	देवदत्तोऽहम्	देवस्य रूपम्	देवः	देवः
कुत्र वससि ?	दिल्लीनगरे	,,	देवौ	देवौ
कस्मिन् देशे ?	भारतदेशे	,,	देवाः	देवाः
तत्र का भाषा ?	संस्कृतभाषा	,,	देवम्	देवम्
मुख्या ग्रन्थाः ?	वेदाः वेदाः	,,	देवौ	देवौ
किं करोषि ?	पठनम् पठनम्	,,	देवान्	देवान्
का पाठशाला ?	डी. ए. वी.	,,	देवेन	देवेन
किमस्ति लक्ष्यम् ?	देशस्य सेवा	,,	देवाभ्याम्	देवाभ्याम्
अधुना केच्छा ?	क्रीडा क्रीडा	,,	देवैः	देवैः

इसी आधार पर अन्य कई परिवर्तन करके इस खेल को अनेक प्रकारों से खेला जा सकता है :

संसार की सर्व प्राचीन भाषा संस्कृत को पढ़िए, पढ़ाइए एवं इसके अक्षय ज्ञान भण्डार से लाभ उठाइए ।

क्रीडा संख्या ६ (पादस्पर्श)

इस प्रकार के मण्डलाकार में सब छात्र खड़े होंगे। बीच के चक्र में बिन्दु के स्थान पर एक छात्र भेक (मेंढक) की स्थिति में बैठ जायेगा। वह उसी प्रकार बैठा हुआ नायक के संकेत पर अपने पैर से बाहरी मण्डल में खड़े छात्रों को छुएगा। अपनी पीठ और मुख को वह किधर भी घुमा सकता है पर उठेगा नहीं।

दूसरे छात्र उसे बार-बार छूने आयेंगे और छूते हुए उसे 'भेकः भेकः' ऐसा कहेंगे। नायक उन्हें बीच में ही 'मीनः मीनः कहकर शब्द बदल देगा और बाद में सभी उसे छूते हुए 'मीनः मीनः' ऐसा कहेंगे। बीच-२ में नायक 'मकरः मकरः, सर्पः सर्पः. भीरुः भीरुः, मूर्खः मूर्खः. शूरः शूरः' अनेक शब्द बदलकर देता रहे। छात्र उन-२ शब्दों को बोलते हुए उसे छूते रहें।

जो भी छात्र 'भेकः' के पैर से छू जायेगा, वह मंडल से बाहर होता जायगा। निश्चेष्ट कोई खड़ा न रह सकेगा सब भेक को छूने के लिए बार-बार आयेंगे और साथ ही उसके पैर से भी बचते रहेंगे। भेक पैर से ही किसी को छू सकेगा अन्य अंगों से नहीं।

क्रीडा संख्या ७ (मण्डल कबड्डी शब्द)

सब छात्र एक मंडल में चले जायेंगे। एक छात्र मंडल के बाहर खड़ा रहेगा। नायक के संकेत पर बाहर का छात्र मण्डल में घुसकर नायक के दिये शब्द को सांस टूटने तक बोलता रहेगा और मंडल के छात्रों को भी छुएगा। जिनको वह छू लेगा वे मण्डल से बाहर हो जायेंगे। बाद में उन्हीं में से कोई छात्र शब्द बोलने आएगा और उसी प्रकार मण्डल के छात्रों को छुएगा। सांस टूटने पर तुरन्त मण्डल से बाहर आ जायगा।

मण्डल में खड़े छात्र उसके छूने से बचेंगे, पर उसे पकड़ेंगे नहीं। हाँ उसकी पीठ में हल्के से मुष्टि प्रहार करेंगे। वे सब मण्डल के भीतर ही उससे बचते हुए दौड़ते रहेंगे। उससे छुए जाने पर मण्डल से बाहर निकलते जायेंगे। जो भी छात्र उसकी पीठ में मु० प्रहार करे वह 'क्त' प्रत्ययान्त धातु का प्रयोग करे। जैसे—गतः, मृतः, धावितः, नष्टः, पतितः, हृतः, लुप्तः, पलायितः आदि। नायक कबड्डी शब्द के स्थान पर व्यक्ति, वस्तु और स्थानवाची किसी भी संस्कृत शब्द के रूप बार-बार बोलने को दे।

क्रीडा संख्या ८ (वीरोऽहम्)

सब छात्र एक सीमित परीधि में खड़े होंगे। उनमें से नायक द्वारा चुना गया कोई एक छात्र अपने से दूर खड़े किसी छात्र का नाम पुकारेगा और उसे छूने के लिए दौड़ पड़ेगा। जिस छात्र का नाम पुकारा है वह परिधि में दौड़ता हुआ उससे बचेगा।

इसी समय उन दोनों छात्रों के बीच में आकर कोई अन्य छात्र जोर से बोलेगा 'वीरोऽहम्'। अब वह पकड़ने वाला छात्र पहले को छोड़कर 'वीरोऽहम्' कहने वाले को पकड़ने दौड़ेगा। इसी समय उन दोनों के बीच में कोई अन्य छात्र आकर 'वीरोऽहम्' कहकर दौड़ने लगेगा। इसी प्रकार जो भी बीच में आकर वीरोऽहम् कहेगा, उसी को पकड़ने वाला पकड़ने को दौड़ेगा, पहले को छोड़ देगा।

नायक बीच में 'परिवर्तनम्' कहकर पकड़ने वाले को 'वीरोऽहम्' बना देगा और वीरोऽहम् को पकड़ने वाला बना देगा। अन्य छात्र भी दोनों के बीच दौड़ते हुए आयेंगे परन्तु एक समय में एक ही छात्र 'वीरोऽहम्' कहेगा।

क्रीडा सं० ९ (जन्तु भाषा)

सब छात्र मण्डलाकार रेखा पर खड़े हो जायें। एक छात्र नायक के कहने पर मण्डल के बाहर छात्रों के पीछे से दौड़े। नायक सबको सुनाकर उसे किसी जन्तु का संस्कृत में नाम बताए। छात्रों के मुख मण्डल की ओर होंगे। दौड़ने वाला छात्र उनके पीछे से दौड़ता हुआ किसी एक की पीठ पर हाथ लगाकर उसी ओर आगे दौड़े।

जिस छात्र को हाथ लगा हो वह तुरन्त उससे विपरीत दिशा में दौड़े। जहाँ वे दोनों मिलें वहाँ हाथ लगाने वाला नायक द्वारा पहले ही दिये गए उस जन्तु के नाम को संस्कृत में बोले। जिसकी पीठ के हाथ लगा था वह उस जन्तु की बोली को सस्कृत मे बोले। बोलते ही वे दोनों अपनी-२ दिशा में दौड़ें और उस रिक्त स्थान पर पहुंचें। जो पहले पहुंचे वहाँ खड़ा हो जाय और दूसरा छात्र दौड़ता हुआ पीछे से हाथ लगाने आदि सब क्रियाओं को करे, कराये।

नायक आरम्भ में ही किसी एक जन्तु और उसकी बोली सबको पहले ही बता दे। फिर सारा खेल उस जन्तु और उसकी बोली पर चलता रहे। नायक चाहे तो कुछ देर में दूसरे जन्तु का नाम और उसकी बोली बताकर खेल चालू रखे। बीच में मिलते समय नमस्ते आदि अन्य शब्द भी बोले जा सकते हैं।

क्रीडा सं० १० (नाम शब्द)

ॐ आकार के छोटे मण्डल में सब छात्र खड़े हों। एक या दो छात्र छोटे बड़े मण्डलों के मध्य में भेक की स्थिति में बैठ जायें। नायक के संकेत पर भेक किसी छात्र का नाम पुकारेगा, जो नाम नायक ने छात्रों को दिए हैं।

नायक इच्छानुसार संस्कृत के सुबन्त केवल प्रथमान्त विभिन्न नाम दे। उन सब का भेकों को पता होना आवश्यक है जिससे कि वह उनको पुकार सके। अथवा इस नाम पुकारने के काम को नायक करे। जिसका नाम बुले वह हाथ उठाकर 'आम्, ओम्, वाम्' आदि किसी अव्यय को बोलकर बड़े मण्डल में आने के लिए लपके।

भेक उसे पैर से छुए। वह उससे बचकर बड़े मण्डल में चला जाये। छुआ जाने पर मण्डल से बाहर हो जाय। नाम के लिए छात्र/छात्राओं के नाम ही पुल्लिंग/स्त्रीलिंग प्रत्यय लगाकर संस्कृत में पुकारे जाने चाहियें अथवा विभिन्न वस्तुओं के विभिन्न लिंगों में।

क्रीडा सं० ११ (अशुभ नाम)

सब छात्र एक मण्डल में खड़े रहेंगे। नायक के संकेत पर उनमें से एक छात्र सबके मध्य में इधर उधर दौड़ता हुआ किसी एक का हाथ पकड़कर कहेगा, 'रावण:, कंस:, दुर्योधन:' आदि नाम देकर तुरन्त छोड़ देगा। सब छात्र 'रावण:' आदि नाम वाले छात्र को पीटने भागेंगे। इतने में वही हाथ पकड़ने वाला किसी दूसरे का हाथ पकड़कर 'कंस:' नाम देगा। अब सब छात्र पहले को छोड़कर इस पर आ पिलेंगे। इतने में ही हाथ पकड़ने वाला किसी अन्य का हाथ थामकर कहे 'जयचन्द:' इत्यादि।

अशुभ नाम वाला छात्र अपने पास आए छात्रों को बाहर धकेले। जितने मण्डल से धकेले गये वे खेल से बाहर होते जायेंगे। अशुभ नाम लेने वाला छात्र 'अलम्' कहकर पिटाई को रोक सकेगा। वह नाम देने में या 'अलम्' कहने में देर न लगाए नहीं तो कोई छात्र बहुत पिट जायेगा। इस प्रकार बारी-२ से सभी छात्र खेल सकते हैं।

क्रीडा स० १२ (लक्ष्मण रेखा)

इस लक्ष्मण रेखा के एक भाग में छात्र खड़े हों और

केवल एक छात्र दूसरी ओर खड़ा रहे। एक छात्र लक्ष्मण रेखाओं के मध्य में खड़ा रहे। सबसे अधिक काम इसी छात्र का है। एक एक करके सब छात्र उसके पास से दूसरी ओर जायेंगे।

वह दूसरी ओर खड़ा छात्र 'पादांगुली, पार्ष्णि:, जानु:, कटि:, पृष्ठ:, वक्ष:, हस्त:, कफोणी, स्कन्ध:, शिर: आदि में से कोई एक शब्द पुकारेगा। पुकार सुनते ही मध्य में खड़ा छात्र समझ लेगा कि मुझे कौन से अंग से छूना है। अब छात्रों में से एक एक करके रेखाओं के मध्य से होते हुए दूसरी ओर जाएँ। परन्तु मध्य में खड़े छात्र के छूने से बचेंगे। मध्य में खड़ा छात्र पुकारे गए अंग से ही मध्य से आने वाले छात्रों को छुएगा अन्य अंग से नहीं।

छात्रों में से कोई तभी चले जब दूसरी ओर का छात्र अंग का नाम पुकारे। वह छात्र भी अंग का नाम तभी पुकारे जब रेखाओं के मध्य कोई छात्र न हो। इस नाम पुकारने के काम को अध्यापक भी कर सकता है।

क्रीडा सं० १३ (भिक्षां देहि)

सब छात्र दो पंक्तियों में कुछ अन्तर से आमने सामने खड़े होंगे । नायक के संकेत पर एक पंक्ति के छात्र 'भिक्षां देहि' पुकारेंगे । इनके प्रश्नोत्तर निम्नलिखित प्रकार से हों —

एक पंक्ति	दूसरी पंक्ति	दूसरी पंक्ति	पहली पंक्ति
भिक्षां देहि	वस्त्रं वांछसि	भिक्षां देहि	छात्र नाम वांछसि
नैव नैव	अन्नम् ,,	नैव नैव	,, ,,
नैव नैव	वित्तम् ,,	नैव नैव	,, ,,
नैव नैव	दुग्धम् ,,	,,	,, ,,
,,	पशुम् ,,	,,	,, ,,
,,	पुस्तकम् ,,	,,	,, ,,
,,	प्रीतिम् ,,	,,	,, ,,
देहि देहि	एहि एहि	देहि देहि	एहि एहि

इस प्रकार दूसरी पंक्ति कुछ पास आए । पहली पंक्ति का कोई छात्र भिक्षा दे और वे लें ।

ऐसा कहकर वे अन्तिम नौवें बच्चे को उन्हें सौंप दें और वे उसे लेकर अपनी रेखा पर चले जायें ।

क्रीडा सं० १४ (त्राहि माम्, पाहि माम्)

एक बड़े मण्डल में सब छात्र लंगड़ स्थिति में खड़े हो जायें। एक छात्र बिना लंगड स्थिति के खड़ा रहे। नायक के संकेत पर वह किसी को भी छूने के लिए दौड़ेगा। जिस लंगड़ छात्र को वह छूने आए, वह तुरन्त 'त्राहि माम्' पुकारेगा। तभी समीप का कोई दूसरा लंगड़ छात्र आकर उसका हाथ पकड़ लेगा।

पकड़ने वाला छात्र किसी दूसरे लंगड़ के आने से पहले ही किसी को छू सकेगा। 'त्राहि माम्' कहने पर दूसरे के साथ जोड़ी बना ली तो उन्हें न पकड़कर दूसरे पर लपकेगा। वह भी 'त्राहि माम्' कहकर जोड़ी बना ले। इस प्रकार 'त्राहि माम्' या 'पाहि माम्' कहकर जोड़ी बनाना उससे बचने का सरल उपाय है।

पकड़ने वाला छात्र 'त्राहि माम्' से पहले जिसे भी छू लेगा, वह मण्डल से बाहर निकल जायेगा। जो भी छात्र 'त्राहि माम्' कहने वाले छात्र से जोड़ी बनायेगा, वह मिलते ही 'अलं भयेन' कहेगा।

क्रीडा सं० १५ (उरुभंगम्)

सब छात्र एक रेखा को बीच में रखकर दो पंक्तियों में एक दूसरे के सम्मुख खड़े हो जायेंगे। एक पंक्ति का दायाँ पैर आगे होगा और वे घुटने पर झुके हुए होंगे। नायक के संकेत पर एक पंक्ति के छात्र पुकारेंगे 'उरुभंगम्'। उत्तर में दूसरी पंक्ति 'सज्जः सज्जः' कहेगी ऐसा कहते हुए अपना २ मुक्का तानेंगे। 'उरुभंगम्' के तीन बार बोलने पर सामने वाले छात्र के आगे बढ़े हुए पैर में घुटने के ठीक ऊपर मुक्का मारेंगे।

दूसरी पंक्ति के छात्र भी सामने वाले छात्रों के 'उरुभंगम्' शब्द के उत्तर में 'उरुभंगम्' शब्द को पुकारेंगे। अपना-२ मुक्का वे भी ताने रहेंगे। शब्द के तीन बार बोले जाते ही वे भी सामने वाले का वार बचाकर अपना मुक्का उसके आगे बढ़े हुए पैर में ठीक घुटने के ऊपर मारेंगे। जिसको भी पहले मुक्का लगे वह मरा हुआ समझा जाए। दूसरे हाथ से सामने वाले का प्रहार काट कर अपना वार करे।

मुक्का एक २ वार ही मारना है। यदि मुक्का भारी लगे तो हथेली का प्रहार कराया जाय। दूसरी बार मुक्का चलाने वाला भी मरा समझा जाय।

क्रीड़ा सं० १६ (मण्डूकलोप:)

दो को छोड़कर सभी छात्र मण्डलाकार में कुछ अन्तर से बैठेंगे। मण्डूक स्थिति में बैठे हुए छात्रों का मुख अन्दर और बाहर दोनों ओर होगा। एक छात्र का अन्दर की ओर उससे अगले वाले का बाहर की ओर, फिर अन्दर की ओर बैठे रहें। खड़े छात्रों में एक मंडल के भीतर और एक बाहर भागने की स्थिति में होंगे।

नायक के संकेत पर एक छात्र दूसरे को छूने के लिए भागेगा। दूसरा जब यह समझेगा कि वह पास आ पहुँचा तभी किसी छात्र के पीछे बैठकर बोलेगा 'लोप:'। यह सुनते ही बैठा हुआ छात्र छूने से बचने के लिए उठकर भाग खड़ा होगा। अब छूने वाला छात्र उसके पीछे भागेगा। आगे भागने वाला पहले के समान ही किसी के पीछे बैठकर 'लोप:' कह देगा।

दोनों छात्रों का आवागमन भीतर बाहर दोनों ओर है। कहीं से भी अन्दर बाहर हो सकते हैं। नायक 'परिवर्तनम्' कहकर उन्हें बदल भी सकता है।

क्रीडा संख्या १७ (अन्ध-पंगु)

एक को छोड़कर सभी छात्र मण्डल में लंगड़ स्थिति में खड़े रहेंगे। एक छात्र के मुंह पर कर वस्त्र बाँध दें, जिससे उसे कुछ सूझे नहीं। नायक के संकेत पर वह अन्धा लंगड़ों को छूने इधर-उधर दौड़ेगा, अन्धा लंगड़े की स्थिति में नहीं होगा।

एक छात्र मण्डल के बाहर खड़ा रहकर उसे मार्ग दर्शन करेगा। वह अन्धे के पास वाले छात्र को निम्न-लिखित शब्द बोलकर बताएगा —अग्रे, पृष्ठे, दक्षिणे, वामे, नीचैः, उच्चैः (उपरि)।

इस प्रकार जो भी लंगड़े अन्धे के हाथ से छू जाएगा, वह मण्डल से बाहर होता जाएगा। अन्धा छात्र केवल हाथों से ही छुएगा पैरों से नहीं। मार्गदर्शन का काम लंगड़ छात्र भी स्वयं कर सकते हैं। अन्धे छात्र के पास आकर "अहमस्मि" या अन्ध इसी प्रकार का कोई संस्कृत शब्द बोलकर समीप होने का संकेत देंगे। परन्तु अन्धे के छूने से बचते रहेंगे। इस बचने, दौड़ने में किसी छात्र का पैर मण्डल से बाहर निकल जाएगा तो वह भी मरा हुआ समझा जायगा।

क्रीडा सं० १८ (त्वम एधि)

एक छात्र मण्डल में घूमते हुए छात्रों के साथ घूमता रहे। एक छूने वाला छात्र मण्डल की परिधि पर रहे। नायक के संकेत पर वह छात्र लंगड़ स्थिति में मण्डल में घूमते हुए छात्रों को छूए। अपने दूसरे साथी को न छूए। जब लंगड़ थक जाए या अवसर देखे तो तुरन्त परिधि पर जाकर पुकारे 'त्वम् एधि'।

छात्रों के साथ घूमने वाला दूसरा छात्र तुरन्त लंगड़ स्थिति में आकर मण्डल के छात्रों को छूने लगे। जो छूता जाये वह बाहर होता जाए। परिधि वाला मण्डल में सब के साथ घूमता रहे। अच्छा यह रहे कि दोनों के हाथों में कर वस्त्र बन्धा हो, जिससे उनकी पहचान रहे।

छूने वाला परिधि पर आकर 'त्वम् एधि'' कहता रहे। इस प्रकार दोनों बारीबारी से मण्डल में घूमते छात्रों को छूएं।

क्रीड़ा सं० १६ (त्रियुगल)

छः छात्रों की दो-दो करके तीन जोड़ियां बनाई जायें। उन्हें मैदान में ही एक ओर तीन छोटे-छोटे मण्डलों में खड़ा कर दिया जाय। शेष सब छात्र उनमें से एक जोड़ी का नाम प्रथम पुरुष, दूसरी का मध्यम पुरुष, तीसरी का नाम उत्तम पुरुष होगा। अथवा उन्हें क्रमशः प्रथम युवाम्, द्वितीय युवाम्, तृतीय युवाम् भी कह सकते हैं।

नायक जिस जोड़ी का भी नाम पुकारे वह सबको छूने जायेगी। वह जोड़ी अपने छोटे मण्डल में लौटते समय दूसरी किसी जोड़ी का नाम पुकार दे और स्वयं अपने स्थान पर चुपचाप खड़ी हो जाए। दूसरी जोड़ी कुछ देर बाद में से किसी का नाम पुकार कर अपने स्थान पर आ जाए। सारे छात्रों को छूए जाने तक यह खेल चलता रहे। ये सभी जोड़ियां लंगड़ स्थिति में छूने जायें तो भी अच्छा रहेगा।

क्रीडा सं० २० (विषामृतम्)

तीन या चार छात्रों को छोड़कर शेष सभी दौड़ने की स्थिति में खड़े रहेंगे और वे सब अमृतम् समझे जायेंगे। वे सब विषम् बनकर बैठे हुए अपने साथियों को छूकर अमृत बनाएंगे परन्तु दौड़ने वाले विषों से बचते रहेंगे। यदि दौड़ने वाले विषम् से कोई छू गया तो वह विषं बनकर तुरन्त बैठ जाए।

दौड़ने वाले विषम् अपने-अपने हाथों में कर वस्त्र बांध लें। जिससे पहचान रहें। वे सब दौड़ने वाले अमृतों को छूते समय 'विषम्' ऐसा जोर से पुकारेंगे। साथ ही छूने पर विष बनकर बैठे हुए की रक्षा भी करेंगे कि कहीं कोई अमृतम् आकर उसे स्पर्श के साथ 'अमृतम्' कहकर अमृतम् न बना लें जाएं। विषम् और अमृतम् वाले छात्र दूसरे छात्रों को सिर पर हाथ लगाकर ही क्रमशः बैठाएंगें, उठाएंगें।

क्रीडा सं० २१ (सीताऽन्वेषण)

सब छात्र, छात्राएं पंक्तिबद्ध सामने खड़े होंगे। नायक के संकेत पर उनमें से कोई एक बार सामने आकर सब छात्रों की ओर पीठ करके अपनी आंखें बन्द करेगा। इतनी देर में नायक किसी को भी चुपके से सीता बना देगा। सब छात्रों को मालूम होगा कि कौन सा छात्र है। सीता इतना होने पर वे सब तालियां बजा देंगे।

वहँ आंख बन्द करने वाला छात्र आंख खोलकर दौड़कर आएगा और सबके समक्ष आकर 'सीतान्वेषी' शब्द बार-बार बोलेगा। सब छात्र उसके उत्तर में सीताऽहम् शब्द बोलते जायेंगे। सीतान्वेषी छात्र सब को आंखों से जांचकर वास्तव में सीता कौन है यह पता लगाने की चेष्टा करेगा। किसी पर भी सीता समझकर वह हाथ लगाएगा यदि वास्तव में सीता को हाथ लगाया है तो वह पंक्ति से बाहर आकर सीतान्वेषी बन जाएगा। नहीं तो वही फिर जाकर अपने नेत्र बन्द कर पहले जैसा करेगा।

क्रीडा सं० २२ (वचन विभक्ति टोली)

सभी छात्र मण्डल में हल्के २ भागते रहें। नायक के "भानो" कहते ही सब छात्र दो २ की टोली बना लेंगे। 'भानवः' कहते ही सभी छात्र तीन २ की टोली लना लेंगे। यदि नायक केवल 'रामः' आदि एकवचनान्त रूप बोले तो सभी छात्र एक २ हुए खड़े हो जायेंगे। जिस वचन का रूप बोला जाय उतने २ ही छात्र एक साथ मिल ज.येंगे। जो छात्र शीघ्रता से टोली न बन पायेंगे वे मण्डल से बाहर कर दिये जायें। नायक के बोलते ही सभी तुरन्त टोली बनाने का यत्न करें और ठहर जायें, भागें नहीं।

इसी का एक दूसरा रूप भी हो सकता है कि जिस भी विभक्ति का रूप बोला जाय उतनें ही छात्र खड़े होकर तुरन्त टोली बना लें। नायक 'षष्ठी' बोले तो छात्र छः २ की संख्या में तुरन्त टोली बना डालें। जो टोली बनाने से बचें उन्हें मण्डल से बाहर किया जाय। इस प्रकार हर बार छात्र कम होते जायेंगे। नायक इसी आधार पर अपनी इच्छानुसार परिवर्तन कर सकता है। हर खेल के आरम्भ में अध्यापक छात्रों को खेल सम्बन्धी आवश्यक जानकारी अवश्य दें, जिससे छात्र खेल को भली भांति खेल सकें।

क्रीडा सं० २३ (पत्र-बाल/ताश बच्चे)

किसी एक पंक्ति के छात्र अस्मद् शब्द के पूरे २१ रूप बन जायें और दूसरी पंक्ति के छात्र युष्मद् के पूरे २१ रूप बन जायें। इसी प्रकार युष्मद् या अस्मद् के साथ अन्य किसी भी शब्द २१ रूप (सम्बोधन को छोड़) छात्रों से बना लिये जाएं पहले सबको इन रूपों के अनुसार नाम याद करा दिये जाएं। और फिर एक मण्डल में दौड़ा कर सब ताश (बच्चे) मिला दिए जाएं। पुनः तुरन्त ठहराकर आधे-आधे करके दो की पंक्ति में आमने सामने खड़े कर दें।

अब दोनों पंक्तियों के नायक अपने में से एक-एक छात्र को भेजेंगे। अभी कोई नहीं जानता है कि उन दोनों का क्या-क्या नाम था ? केवल दोनों ही अपने अपने मन में मानते हैं। वे दोनों बीच में आकर थोड़ी देर हल्की-सी छीना झपटी या गुत्थम गुत्था करेंगे। पश्चात् नायक के "अभिधानम्" (नाम बताओ) कहते ही अपना अपना नाम बताएंगे। अस्मद् नाम वाला युष्मद् को अपनी पंक्ति

में ले जाएगा । युष्मद् के सामने अस्मद् को छोड़कर कोई अन्य शब्द वाला [illegible] होगा तो वह उसे ले जाएगा । इसी प्रकार द्विवचन वाला एकवचन को और बहुवचन वाला एकवचन, द्विवचन को ले जाएगा । जिस पंक्ति के छात्र न रहें वह हारी होगी ।

२४ (होइस्सा)

1. सरत सरत—होइस्सा
2. अग्रे सरत ,,
3. वीराः भवत ,,
4. बलं प्रधानम् ,,
5. उच्चैः वदत ,,
6. बलमाचरत ,,
7. त्वरत त्वरत ,,
8. कुरुत कुरुत ,,
9. मरणमकरणम् ,,
10. करणं तरणम् ,,
11. चलत चलत ,,
12. संस्कृतं पठ ,,
13. वयं समस्ताः—होइस्सा
14. बन्धुबान्धवाः ,,
15. सखा भ्रातरः ,,
16. बलं प्रयुङ्क्त ,,
17. बहुधा जातम् ,,
18. अल्पम् शेषम् ,,
19. नास्ति अशक्यम् ,,
20. बिन्दुः बिन्दुः ,,
21. भवति सागरः ,,
22. सर्वं विश्वम् ,,
23. ईशो नीडम् ,,
24. उद्यानम् कुरु ,,

25. संस्कृता भव	होइस्सा	30. विजयम् विजयम्	होइस्सा
26. भद्राणि भज	,,	31. अलं भयेन	,,
27. दुरितानि त्यज	,,	32. वामेसरत	,,
28. ग्रन्थाः वेदाः	,,	33. दक्षिणे सरत	,,
29. आलस्यम् त्यज	,,	34. महामना भव	,,

किसी भी भारी काम को करते समय या किसी भारी वस्तु को खींचते समय नायक संस्कृत के शब्द बोलेगा और सब छात्र 'होइस्सा' कहेंगे।

क्रीड़ा सं० २५ (संस्कृतकाराः)

	प्रश्नः	उत्तरम्	प्रश्नः	उत्तरम्
1.	संस्कृतकाराः	कालिदासः	ग्रन्थ नाम वद	रघुवंशः
2.	,,	भासोऽहम्	,,	दूतवाक्यम्
3.	,,	बाणः बाणः	,,	कादम्बरी
4.	,,	दण्डी, दण्डी	,,	दशकुमारचरितम्
5.	,,	हर्षः हर्षः	,,	नैषधचरितम्
6.	,,	भट्टी भट्टी	,,	भट्टिकाव्यम्
7.	,,	माघः, माघः	,,	माघः माघः
8.	,,	अहं सुबन्धुः	,,	वासवदत्ता
9.	,,	अहं भारविः	,,	किरातार्जुनीयम्

10. संस्कृतकाराः वाल्मीकिरहम् ग्रन्थनाम वद रामायणम्

11.	,,	व्यासः व्यासः	,,	महाभारतम्
12.	,,	पाणिनिः	,,	अष्टाध्यायी
13.	,,	पतञ्जलिः	,,	महाभाष्यम्
14.	,,	चरकसुश्रुतः	,,	चरकसुश्रुतौ
15.	,,	भवभूतिम्	,,	उत्तररामचरित

किसी छात्र को कालिदास, किसी को भास आदि बना दिया जाये। वे सब अपने हाथ में एक २ पुस्तक लिये हों। वे नायक द्वारा 'संस्कृतकाराः' कहने पर क्रमशः दो कदम आगे आकर अपना 'कालिदासः' आदि नाम बतायेंगे और दूसरा प्रश्न करने पर उस २ कवि के ग्रन्थों का नाम उच्चारण करेंगे।

पुस्तक प्राप्ति स्थान :

संस्कृत सेवा संस्थानम्

३२३० लाल दरवाजा, बाजार सीताराम, दिल्ली-६

मुद्रक—वैदिक प्रेस, गली नं० १७, कैलाशनगर, दिल्ली—३१

संस्कृत हिन्दी की

मनोरंजक और छात्रोपयोगी पुस्तकें

१. चुटकुला-शतकम्
२. क्रीडा पञ्चविंशतिः
३. भाष्य-भूमिका-सारः
४. हिन्दी व्याकरण नियमावली
५. रसालंकार छन्दो दीपिका
६. प्रतिनिधि शब्द रूपावली
७. प्रतिनिधि धातु रूपावली
८. कृभ्वस्ति विधिः
९. गृह शब्द कोश
१०. व्यंग्य विनोद शतकम्
११. विद्यालय संस्कृत सर्वेक्षण
१२. संस्कृत रक्षा के विशेष उपाय
१३. संस्कृत गीतावली
१४. संस्कृत शिक्षण चार्ट
१५. संस्कृत क्रियांग योग
१६. संस्कृत शिक्षण समस्यायें
१७. संस्कृत वाक्य पट्टिका
१८. अनुभव शतकम्

“चुटकुला शतकम्” से

एक चुटकुला

एक आदमी सबसे छुपछुपाकर लड्डू खा रहा था कि कोई देख न ले। उसी समय उसका कोई दोस्त आ धमका और पूछा कि क्या खा रहे हो ? उसे बडा गुस्सा आया और भुँझलाकर बोला—जहर खा रहा हूँ। दोस्त—अच्छा, ये बात है मैं भी जिंदा नहीं रहना चाहता। लाओ मैं भी जहर खाता हूँ ऐसा कह साथ ही बैठकर लड्डू खाने लगा।

आप भी “चुटकुला शतकम्” पढ़िये, और हंसते हंसाते रहिये।

पुस्तक प्राप्ति स्थान—
कार्यालय संस्कृत सेवा संस्थानम्
गृ० सं० ३२३०, लाल दरवाजा
बाजार सीताराम, दिल्ली-६

बालदिवस :
१४।११।७६

आचार्य रामदयालु